

ALIEN & DRAGON

Survolant les plaines après la forêt vous voyez un groupe d'elfes qui, avec des barbares, combattent une manticoire rugissante. Quels instants après, par-delà la montagne où les nains bâtissent des citées, vous surplombez une ruine où les chamans des hommes loups invoquent des bêtes sauvages pour mettre en déroute le sorcier qui commande à une horde de gobelins furibonds. Le paysage défile rapidement quand vous croisez un dragon et que son souffle endommage votre vaisseau qui s'écrase dans un tumulte de métal froissé. Après diagnostic il faudra rapporter beaucoup d'or au mécano pour espérer réparer le vaisseau et repartir sur votre planète.

Vous êtes un alien à la peau rouge et luminescente avec une petite tête oblongue sans poils ni oreilles et 2d4 tentacules à la place des jambes. Le monde est hostile avec vos différences et vos besoins en or.

Les survivants du crash choisissent deux objets parmi ceux qu'ils trouvent à bord :

- Pistolet laser
- Traducteur universel
- Casque de contrôle cérébral
- Combinaison de camouflage anthropomorphe
- Drone de surveillance
- Ceinture antigravitationnelle
- Unité médicale portative
- Gant de contrôle télékinésique

Chaque personnage est défini par cinq caractéristiques dans lesquelles on répartit 8d6. Sur un jet les pairs sont des réussites. Quand un joueur réussit *apprendre une chose nouvelle* il gagne 1d dans une compétence *bonus* qui s'ajoute aux caractéristiques de bases.

Faire peur

Faire mal

Essayer d'être discret

Essayer d'être compris

Essayer d'apprendre une chose nouvelle

Compétences nouvelles :

-
-
-
-